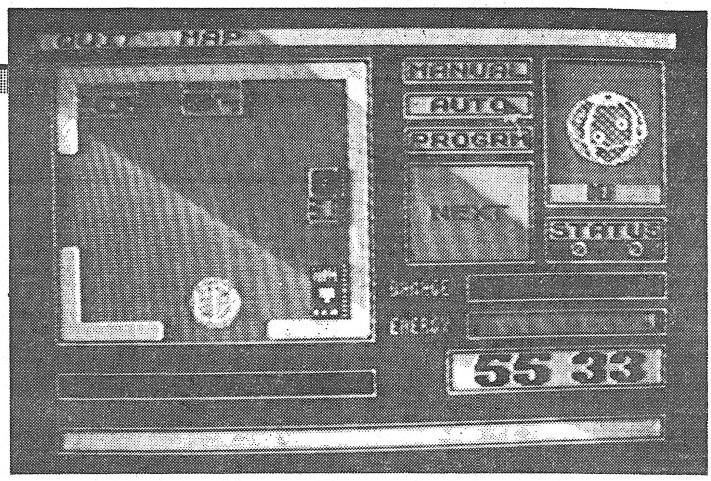
VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA



FAÇA OS SEUS DRÓIDES E SALVE A TERRA DA DESTRUIÇÃO

TÍTULO: Mission Omega
MÁQUINA: Spectrum

Combinando a acção com a estratégia, **Mission Omega** é um jogo de algum interesse, com muitas possibilidades a explorar e bastante difícil de levar a bom termo, pelo que constitui um bom desafio para quem não gosta de problemas demasiado fáceis.

Como suporte, tem uma história de ficção científica, e uma vez mais é a sorte da Terra que está em jogo. Um objecto desconhecido, com a massa de uma pequena lua, entrou no sistema solar, seguindo uma trajectória que o aproximará da Terra. Temtativas de contacto falharam e os dirigentes dos Estados Unidos da Europa decidiram destruir o objecto, receando que este constituísse uma ameaça real (como, de facto, é). A única nave capaz de chegar a tempo ao objecto é a **Windraith**, dedicada a explorações mineiras, e é essa que comandamos, pondo-nos na pele do **Capitão Allen**. A finalidade é entrar no objecto, explorá-lo, desactivar os seus quatro reactores e fugir, tudo isto numa hora, embora aos 45 minutos o objecto, que recebera o nome de código **Omega**, lance um míssil em direcção à Terra.

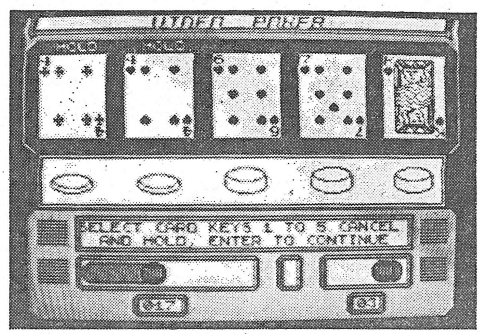
Para explorar **Omega** e desactivar os reactores, além de eliminar algumas defesas do estranho objecto, **Allen** constrói dróides, e é por aí que o jogo começa. Uma janela com diversas opções permite escolher componentes para os dróides, desde os meios de locomoção à forma de visão e armamento, mas há que ter em atenção o limite de peso de cada um e, ainda, as baterias energéticas que transporta. Neste ponto há toda uma série de opções e só por tentativas chegaremos aos dróides «perfeitos» para o fim em vista. As indicações relevantes para esta fase surgem todas no «écran» e, à medida que construímos os dróides, as suas especificações são-nos indicadas.

Toda esta operação deve ser feita o mais rapidamente possível, porque o tempo está a passar e, de vez em quando, surge na «janela de mensagens», na parte inferior do «écran», o aviso de que se aproxima a hora de lançamento do míssil. Uma vez construídos os dróides, vão-se lançando no interio de **Omega** e, aqui, muda o «écran», vendo-se à esquerda a área em que o dróide se movimenta e, à direita, a sua representação, a forma de comando que utilizamos e o seu estado (note-se que as opções nesta janela se usam «iluminando» as respectivas faixas e carregando em «disparar», isto é, podemos mudar o comando manual para automático ou programado em qualquer altura). Os comandos melhores são os dois primeiros, já que o programado não funciona muito bem, e de preferência deve-se usar o manual, mas podemos pôr um dos dróides em automático (ele seguirá assim durante algum tempo), enquanto dirigimos outro à nossa vontade ou para executar tarefas que exigem a nossa atenção.

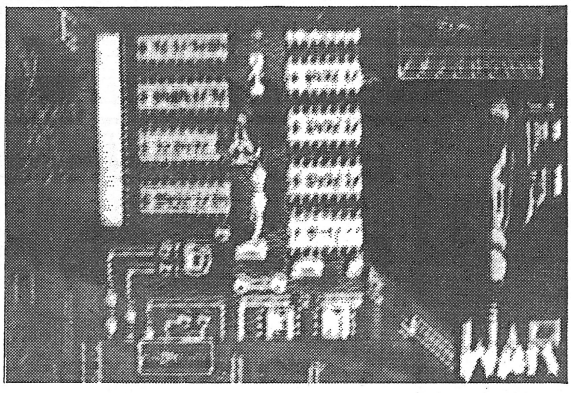
Para desactivar os reactores, primeiro é preciso identificá-los, claro, e depois usar as chaves apropriadas, que se encontram em diversas zonas de **Omega**. Nalguns pontos há teletransportes e noutros barreiras de energia, nada fáceis de ultrapassar, e dróides de defesa surgem de vez em quando, tentando eliminar os invasores.

O conceito geral do jogo é interessante, mas este exige alguma prática e familiaridade com o sistema de construção dos dróides, antes que consigamos desenvolvê-lo satisfatoriamente. Depois disso, e na realidade, não passa de uma aventura de acção e estratégia, num cenário labiríntico.

GÉNERO: Acção/estratégia
GRÁFICOS (1-10) : 8
DIFICULDADE (1-10) : 9
CONSELHO: Ver antes de comprar



UMA GUERRA DE LONGA DURAÇÃO



TITULO: War
MÁQUINA: Spectrum

Os apreciadores do «tiro ao alvo» estão de parabéns. **War**, da **Wartech**, vai dar-lhes horas e horas de entretenimento (ou desespero), sem que tenham, ao menos, que pensar no que fazer para chegar ao fim (se chegarem). Com efeito, nada mais é preciso que «sobreviver» aos sucessivos combates em que se empenha a nave que controlamos, quer de um, quer de outro lado da cassete, e se as diferenças não parecem muitas, isto também não admira: o local de acção, no essencial, é o mesmo.

War tem uma história, claro, que é a seguinte: uma qualquer raça alienígena construiu uma imensa estação espacial, animada de movimento de rotação, para criar gravidade artificial, e poderosamente armada. A estação constitui um perigo e destruí-la é a missão que cabe ao jogador, mas esta não é, de facto, a mais fácil das missões. O alvo é composto por sucessivos cilindros, cada um com uma designação especial, e há que destruí-los à vez, com as armas seleccionadas no «menu» inicial do programa. Isto é, não basta evitar ou abater as naves de defesa e as minas rotativas que protegem a estação, mas infligir-lhes sérios danos.

O «menu» inicial possibilita várias opções, incluindo a definição das teclas a usar, e é aconselhável começar por aqui, dado que necessitaremos dos comandos do movimento vertical e de «disparar» para escolher o que pretendemos. a partir daí, é prestar atenção e usar da ligeireza possível nos dedos ou no **joystick**, após algum período de adaptação a uma área de jogo bastante mais pequena do que o habitual neste tipo de jogos.

Com efeito, toda a acção se passa numa janela aberta no «écran», cujo desenho mostra o exterior da estação orbital e uma nave. Esta janela surge, portanto, como «ampliação» de uma área de jogo mais vasta, mas nada facilita as coisas, porque as naves inimigas «caem-nos em cima» num abrir e fechar de olhos. Outra janela, na parte superior, indica o sector da estação em que nos encontramos. Sublinhe-se, aliás, a qualidade dos gráficos e a concepção geral do jogo, que tem a sua originalidade.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10) : 9
DIFICULDADE (1-10) : 9
CONSELHO: A comprar por apreciadores do género

PÓQUER SEM QUALQUER INTERESSE

TÍTULO: Video Poker
MÁQUINA: Spectrum

Desiludam-se, desde já, os apreciadores de «poker», quer gostem de um bom programa sem «fantasias» quer prefiram o género **Samantha Fox** (que, como se sabe, tem jogos para os dois gostos, de um e outro lado da cassete), porque **Video Poker** apenas usa o nome e características do jogo como pretexto, deixando o resto apenas à sorte.

O jogo de póquer, claro, depende muito da sorte, mas, num bom simulador, podemos ao menos explorar diversas possibilidades. Aqui, nada disso sucede, porque o programa se limita a imitar uma máquina, como as que existem nalgumas **arcades** ou bares, não faltando sequer a introdução de moedas — e sem problemas, porque, quando se acaba o «capital», podemos sempre voltar ao princípio.

O «écran» simula uma máquina de **video poker** e todas as indicações necessárias para jogar aparecem nas alturas necessárias. Começamos com cinco cartas tapadas e o programa pergunta se queremos ver as possibilidades de cada combinação ou começar a jogar, introduzindo as moedas que escolhemos (estas são americanas e tanto faz usar as de dólar como os **dimes**, ou seja, dez cêntimes, ou quaisquer outras). Premindo «Space» as moedas entram na máquina e, quando julgamos a aposta suficiente, tecla-se «Enter» para continuar. Podemos escolher as cartas com que desejamos ficar e aquelas que rejeitamos, por meio das teclas «1» a «5», e depois o computador dirá de sua justiça.

Video Poker é de interesse mais do que reduzido e só os gráficos valem alguma coisa. A **Mastertronic**, que tantos bons jogos tem comercializado, espalhou-se decididamente neste.

GÉNERO: Simulador
GRÁFICOS (1-10) : 6
DIFICULDADE: cinco níveis
CONSELHO: A evitar

BATALHA EM MUNDO AQUÁTICO

TÍTULO: Xarq
MÁQUINA: Spectrum

Xarq poderia ser um jogo excelente, se os programadores não o tivessem recheado de obstáculos que tornam virtualmente impossível chegar sequer a meio caminho do objectivo. Frequentemente, e referindo-nos a jogos de acção, temos criticado a sua lentidão, que lhe retira interesse; com este, é o oposto que se passa.

A ideia geral é curiosa. Os planetas unidos de um qualquer sistema decidiram, há 30 anos, tornar habitável e rendível o planeta **Xarqon**, constituído apenas por oceanos e sem massas terrestres. Para o efeito, construíram uma base que, a partir de um núcleo inicial, se «reproduziria» a si própria, formando massas continentais. Todavia, nem tudo corre bem e, a partir de certa altura, a base automatizou-se e os seus comandos ligaram o «modo automático de limpeza», o que faz elevar para níveis perigosos o seu reactor central. Os elevados níveis de energia assim produzidos ameaçam uma explosão, que destruiria todo aquele sistema solar, e assim foi decidido destruir o reactor.

A bordo de um veículo designado **Hydraboat**, a missão do personagem que controlamos é penetrar no complexo do **Xarq** e, uma vez no interior, procurar o reactor e destruí-lo. As dificuldades começam aqui, porque, primeiro, é preciso entrar, fazendo rebentar os portões que isolam o complexo do oceano. Deste modo, as suas áreas internas serão inundadas e o **Hydraboat** já pode aí circular. Simplesmente, o complexo tem as suas defesas e programou-se contra qualquer intruso. O **Hydraboat** está armado com **lasers**, mísseis, morteiros e cargas de profundidade, estas usadas contra perigos submarinos (atenção aos **bleeps** no sonar, na parte inferior do «écran», porque indicam a sua presença), mas muitas vezes a sua melhor defesa é a velocidade que pode atingir — desde que não o façamos colidir com qualquer obstáculo.

Os gráficos são bem elaborados, embora sem criatividade especial, mas é muito difícil distinguir os diversos sectores, de forma a termos ideia do desenho geral do complexo, já que a atenção se concentra fundamentalmente na evasão às defesas ou na sua destruição.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10) : 7
DIFICULDADE (1-10) : 9
CONSELHO: Ver antes de comprar

VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

Pokes & Dicas

DICAS não faltam hoje e começamos por uma que ficou «pendurada» da semana passada, para ajudar quem estiver aflito com o nível zero de **Batman**, e o seu autor, **Luís Miguel Rodrigues Fernandes**, de Pombal, enviou um mapa que deve ser visto em conjunto com as suas indicações.

A rota aconselhável para apanhar o equipamento de **Batman**, e segundo as legendas do mapa, é a seguinte: H-I-J (extra-energia) — L-G--D (apanhar botas) — C (apanhar **batpill**) — B (apanhar **batsaco**) — A-E-H-I-M-O-P (apanhar extra-energia) — Q-T-S-V (apanhar a **batpill**, só no caso de não terem apanhado a primeira, porque, se tiverem as duas no mesmo jogo, a seguir começa-se na sala V e, depois, na C) — U (apanhar **jetpac**) — V-X-Z (apanhar extra-energia) — AB-BC-CD (subir no elevador e, no andar de cima, apanhar o **batcinto**).

Luís Miguel dá ainda as seguintes dicas: na sala D, apanhar as botas e, para contrariar a direcção da passadeira, saltar na direcção que quisermos, mas cuidado com o espaço entre as plataformas e, obviamente, com o «monstro»; na sala T, apanhar uma pata de elefante, pô-la na direcção da porta esquerda, encostada à parede, apanhar a segunda pata, colocá-la em cima da primeira e saltar para a porta; sala S, apanhar o «S» e pô-lo junto à coluna, saltar para cima da coluna e apanhar a **batpill**; sala V, empurrar a bolha até ao extremo, saltar de cubo em cubo e, do último, saltar para alcançar o **jetpack**; sala X, ficar centrado e o máximo na ponta, na direcção este, carregar em frente e saltar, até sair da sala; sala Z, apanhar a pata de elefante e levá-la até à parede, na direcção da porta, usá-la para saltar; sala CD, apanhar «chaleiras» e «bules», colocá-los um a um junto à coluna, de modo a formarem uma escada, saltar para a passadeira e apanhar o elevador.

Gremlins, Spiderman, Human Torch, Hulk

Vítor Elias, de Leiria, enviou-nos uma série de **dicas** bastante úteis, começando por **Gremlins**, esclarecendo o leitor **Marco Paulo Antunes** de que poderá apanhar a lanterna (**flashlight**), depois de matar o **gremlin** no quarto, com a faca que levou da cozinha.

Para **Spiderman**, diz o seguinte, tendo em vista chegar ao **Mysterio** e ao **Sand-man**; mas coloca também algumas dúvidas, conforme a carta que transcrevemos:

«JUMP UP; LOOK CRIB; LOOK CRIB; GET FORMULA; GET GEM; E; E; OPEN SHAFT; GO ELEV; LOOK TOOL; GET GEM; LOOK TOOL; GET GEM; U; LOOK TOOL; GET GEM; W; W; CLOSE EYES; W; PUSH KNOB; TURN KNOB (assim derrotará o **Ringmaster**); OPEN EYES; GET GEM; E; S; GET ALL; N; DROP EXOTIC; N; MAKE; GET CALCIUM; S; GET EXOTIC; E; GO ELEV; D; D; D; W; W; S; DROP CALCIUM (assim derrotará o **Lizard**); LOOK CONNERS; GET GEM; N; N; N; DROP GEM (largue todas as **gems** que tiver, pois o objectivo do jogo é este). Estando na sala da **Madame Web**, aqui ela lhe dará pistas para derrotar os seus inimigos, mas tem que dizer: «SCAN»... (o nome do seu inimigo, EX: SCAN LIZARD). A única mensagem que eu não percebo é a do **Mysterio**: IT MAPS ODD. Mas, continuando, S; S; E; GO ELEVATOR; U; W (aqui há um espelho, o qual não sei para que serve); W; JUMP UP; OPEN MESH; GO DUCT; GET GEM; LOOK FAN.

«Fico-me por aqui. Se olharmos para a ventoinha (FAN), veremos a rotação por minuto, e ainda que existe um botão, além da **fan**, e aqui formulo algumas questões:

«A fórmula que apanhamos, se formos ao laboratório, poderá ser a solução para fazer teia de aranha (**Make Web**)? Mas o computador responde: **Sorry; I've got baby formula**. Será que isto quer dizer que existe outra fórmula e que, juntando as duas, se fará teia de aranha?

«E como alcançar o botão?

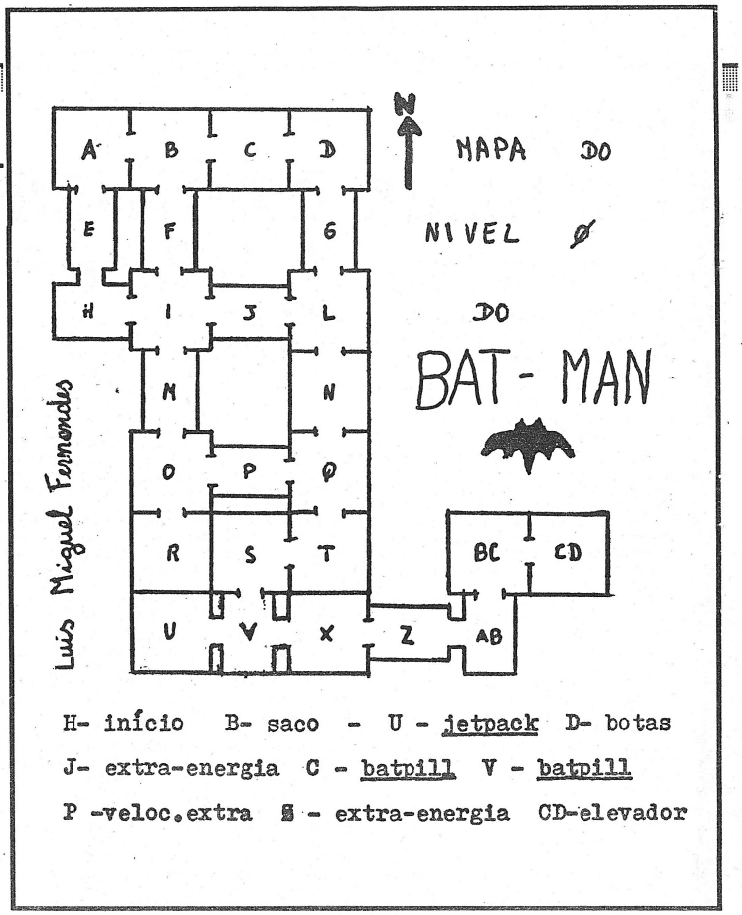
«Além disto, posso dizer que o local onde se situa a **fan** é um túnel, que irá dar a outra parte do prédio (onde encontraremos mais dois vilões e um senhor, que o Homem-Aranha conhece bem. Para o resto, preciso de ajuda.»

Quanto a **Human Torch**, diz o seguinte, respondendo aos leitores **Hugo** e **Vítor**: «GO Shack; GET Candle; S; Switch; Hold breath; SWITCH; E; S; S; Close the Eyes; GO Tent; Climb Cannon; GO Exit; GO Latveria; GO Shop; GET Power; E; E; N; N; Drop Cannon; Climb Cannon; Drop Powder; GO Exit; Drop Cannon.

«A partir daqui, só posso adiantar que se deve prender a respiração do **Thing** e, se ele já se tiver afundado, poderá incendiar o **tarpit** com o tocha, da seguinte forma: GO Tarpit; Flames on high. Assim o fogo produzirá fumo e que quando for para os montes (HILLS), não será visto do castelo. Acrescento ainda que, se voar para os montes, encontrará uma pedra e um buraco (Fly to Hills; GO Cave), e, se quiser ir para o buraco, pode ir, mas morrerá (Fly to Shaft). Ainda neste jogo, poderá dar ao **Thing** a vela da seguinte forma (Human Torch — Fly Above Thing; Switch; GET Human Torch Candle). Além disso, peço ajuda aos leitores se sabem como encontrar o **Purple Worm**.»

E, finalmente, **dicas** para **Hulk**:

«Quando estiver amarrado à cadeira, diga "Bite Lipz". Logo ocorrerá a transformação. Seguidamente, apanhe todos os objectos (e aqui surge a minha primeira interrogação: para que servirão alguns objectos e como levantar ou para que serve o **Iron Ring**). Então, leia o sinal (Read Sign) e aí a sua missão será explicada. Vá para W e logo verá um botão. Pressione-o (PRESS BUTTON) e assim já se pode transformar e sair em **Hulk** do túnel (BIT LIP; GO OUT). Logo que esteja fora da cúpula (DOME) encontrará uma **gem**. Apanhe-a, assim como todas as outras, que aliás é a sua missão. Levante a **dome** (LIFT DOME) e encontrará outra **gem**. Vá para W e então encontrará o local onde largar as **gems**. Largue as **gems** e escreva: SCORE. Então, serão referidos os pontos que já possui. A seguir, execute várias direcções, de modo a não ficar no lugar onde larga as **gems**, mas não vá para norte. Quando encontrar os **tiny holes**, diga. "GO DOME; E" e transforme-se no **Hulk**. Assim encontrará um novo aliado: **Dr. Estranho (DR. STRANGE)**. Este poderá ou não dar-lhe uma mensagem, que diz: "DR STRANGE POINTS TO BASEBOARD". Então, você terá de olhar para o chão e logo descobrirá um gás, vindo de fora, e examinando-o descobrirá um buraco (onde coloco a minha segunda interrogação: para que servem o gás e o buraco?). Saindo da **dome** (W; GO OUT) encontrará os buracos das formigas (TINY HOLES) e as respectivas formigas (ANTS)



XVI — GUIA TV/«A CAPITAL»

MALHUS
SPECTRUM CENTER
ELECTRÓNICA DE CONSUMO
CAMPANHA DE REABERTURA
SISTEMA POPULAR TIMEX TC 2048 TC 2068

1	COMPUTADOR	22 000$00
2	MONITOR MONOC	12 500$00
3	TAPEDATA RECORD	6 500$00
4	IMPRESSORA A4 DOT MATRIX	52 200$00
5	PAC SOFTWARE PROFISSIONAL (ORIGINAL)	
	A — Gestão de Contas Bancárias c/ Multibanco	
	B — Gestão de Stocks	
	C — Gestão Doméstica	
	D — Contabilidade	
	E — Processamento de Texto	
	F — Base de Dados	
	G — 4 Jogos novidades	12 000$00
	TOTAL ILÍQUIDO	105 200$00
	DESCONTO 43%	45 300$00
	LÍQUIDO	59 900$00

OFERTA LIMITADA

SINCLAIR

ZX SPECTRUM	15 000$00
ZX SPECTRUM+48 K	22 500$00
ZX SPECTRUM+128 K	35 000$00
ZX SPECTRUM+2	38 900$00
QL	37 500$00

TIMEX

TC 2048	☎
TC 2068	☎
MONITOR	☎

ATARI

800 XL	19 900$00
130 XE	34 500$00
520 STM	89 900$00
1040 STF	183 000$00

AMSTRAD

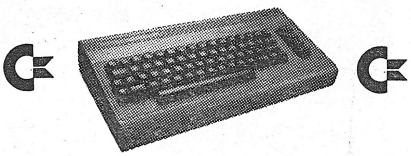
CPC 464 M. M.	Consulte última oferta ☎
CPC 6128	Consulte última oferta ☎
PCW 8256	Consulte última oferta ☎
PCW 8512	Consulte última oferta ☎
PC 1.512 — 1 D	Consulte última oferta ☎
PC 1.512 — 2 D	Consulte última oferta ☎
PC 1.512 — HD 10	Consulte última oferta ☎
PC 1.512 — HD 20	Consulte última oferta ☎

SOFTWARE PROFISSIONAL DE GESTÃO E APLICAÇÕES VERTICAIS — Demonstrações, às 3.as e 5.as-feiras ☎ 637864 (marcações)

SUPERMERCADO INFORMÁTICA
— CONSUMÍVEIS —

- DISKETES
  AMSOFT 3" CF 2
  PANASONIL 3" CF 2
  MAXEL 3" CF 2
  AMSOFT 3" CF 2 DD
  FUJI 3,5"
  BASF 3,5"
  PANASONIC 3,5"
  FUJI 5,25"
  BASF 5,25"
  DYSAN 5,25"
  SKC 5,25"
  UNICAN 5,25"
  FUJI 8"
  BASF 8"
- CAIXAS P/ARQUIVO
  DISKETES
  3" 20
  3,5" 35
  5,25" 15/30/80
  C/ CHAVE
- CASSETES
  VÍDEO
  ÁUDIO
- PAPEL IMPRESSORA
  BRANCO
  ZEBRADO
  VÁRIOS FORMATOS
- FITAS E CASSETES P/ IMPRES. E MÁQ. ESCREVER
  EPSON
  BROTHER
  SEIKOSHA
  PANASONIC
  ETC.
- INTERFACES
- CABOS DE LIGAÇÃO
- MODEMS

PREÇOS ESPECIAIS P/ REVENDA E EMPRESAS ☎ 64 55 28
MALHO & FREIRE, LDA.
Rua Luís de Camões, 35-B (St.° Amaro) — 1300 LISBOA ☎ 63 78 64
Rua Joaquim Paço d'Arcos (Benfica) — 1500 LISBOA ☎714 31 59

commodore

SOFT CLUB
Temos para entrega imediata computadores e periféricos
Mais de 500 títulos disponíveis em cassete e disco
SEMPRE AS ÚLTIMAS NOVIDADES
(Continuamos com toda a gama SPECTRUM e ATARI)
◇◇◇ ◇◇◇
SOFT CLUB
CENTRO COMERCIAL I. M. — Loja 00
Rua Latino Coelho, 12 A/B — 1000 LISBOA
(Perto do Hotel Sheraton)

EMELO informática

ASSISTÊNCIA TÉCNICA 24 HORAS
GARANTIA 3 MESES
JOYSTICKS AMSTRAD ATARI Q. L.
INTERFACES COMMODORE TIMEX 2048 IMPRESSORAS
GRAVADORES TIMEX 2068 SPECTRUM MONITORES
JOSÉ DE MELO & SILVA, LDA.
RUA GONÇALVES CRESPO, 18 — 1100 LISBOA • TELEF. 52 56 69

(a minha quarta pergunta aqui surge, igual às outras), mas não fique aí. Fuja, porque elas matam, seja quem for. Faça novamente vários movimentos, nunca indo para norte. Descobrindo a **dome** do respiradouro (VER NOTA), vá para a **dome** (GO DOWE; W), verá umas abelhas, um respiradouro e cera (BEES; MESH; WAX, respectivamente, surgindo aqui outra pergunta: para que servirá a cera?). Vá para fora da **dome** e levante-a (LIFT DOME), encontrará outra **gem**. Para eliminar as abelhas, faça o seguinte: WAVE FAN, que apanhou logo ao princípio, AT MESH. Logo, se entrar na **dome** outra vez, verá que as abelhas desapareceram e já poderá apanhar a cera.

«NOTA: 1.ª, peço ajuda para todas as minhas perguntas e se possível, gostaria que me desse algumas **dicas**, para, pelo menos, **continuar**.

«2.ª, para encontrarem as cúpulas (DOME) ponham: "LOOK DOME". Se a resposta for: **Nothing special**, só entrando na **dome** para a identificar (se lá se encontrar o **Iron Ring**, voltou ao local onde começou, se não se encontrar nenhum objecto na **dome**, então encontra-se na **dome** do Dr. Strange). Por outro lado, quando escrever **look dome** e aparecer outro gráfico e indicar o respiradouro (WIRE MESH) então encontrou o **dome** da cera.

«3.ª, fora da **dome** não poderá voltar a ser **Banner**, pois a alta gravidade o matará.

«4.ª, não poderá ir para norte, porque aí se encontra o ovo de energia e ele explodirá a qualquer movimento que seja feito.

«5.ª, para mudar para **Banner**, diga "DROP RAGE".

«6.ª, dentro das **domes**, não poderá ser **Hulk**, pois o gás impede-o.»

Vítor Elias, por outro lado, gostaria de saber como apanhar as cápsulas em **The Planets** e algumas informações sobre **The Fourth Protocol**, e quanto a este remetemos para uma resposta que damos mais adiante.

Dicas sobre **Spiderman** também **Mário Miguel de Freitas**, de Lisboa, enviou, numa carta em que começa por agradecer a **Pedro Miguel Venâncio** a solução que lhe permitiu acabar **Gremlins**. Por outro lado, responde a **Gaspar Borges**, dizendo que, para andar no elevador, deve teclar «Look Up», sendo a resposta «I see a button», ao que deve teclar «Press button».

Mário, que foi um dos vários leitores que mandaram mapas de **Ghosts'n'Goblins** (já chega!), comenta, por outro lado, ser desonesto que as pessoas apresentem mapas como sendo originais, quando os copiaram de revistas. Quanto a ele, o que nos mandou foi desenhado a partir de material da «Crash». Concordamos contigo e o teu comentário aqui fica. (NOTA: o «teu» mapa está excelentemente desenhado!)

Ajuda para *Vera Cruz*

A primeira **dica** que nos chegou para esse interessante jogo que é **Vera Cruz** veio de Almada e foi mandada por **João Miguel Murta Pina**.

No local do crime, lembra ele, «fotografem» tudo e encontrarão: cartucho, pistola automática, maço de cigarros, carteira de fósforos, carta, cinzeiro, diário (que se «abre» com duas fotografias), mala, botão preto, marcas de agulha no braço esquerdo da vítima e um fio de algodão sob uma unha da sua mão esquerda.

Depois de tomarem nota de tudo, carregam a segunda parte e, na esquadra, fazem o relatório do que encontraram, deixando um espaço entre cada objecto ou observação. Seguidamente, entra-se na fase de enviar mensagens («M»), pedir declarações («S», de **statement**) e exames («E») e comparar elementos («C»), sendo a ordem indicada por **João Miguel** a seguinte:

— M — CRRJ LYON e pedir INFO ON VERA CRUZ (o que dá a sua ficha policial).
— E — VERA CRUZ e responder AUTOPSY, quando pertuntar o quê.
— M — GIE CLERMONT e pedir INFO AUTOMATIC PISTOL, ficando-se a saber dados sobre a pistola e parte da matrícula de um automóvel.
— S — CARETAKER e dizer FOREZ, quando perguntar onde, recebendo-se declarações da porteira e outra parte da matrícula do automóvel.
— M — PREF LYON e pedir informações sobre o carro, indicando matrícula, ficando-se a saber o nome do dono.
— S — BLANC PHILIPPE e indicar morada, 32 TERRAUX SQUARE
— C — BLANC PHILIPPE, em que se compara o seu testemunho com os factos obtidos.
— M — CRRJ LYON e pedir ficha de BLANC PHILIPPE.
— M — BDRJ ST. ETIENNE e pedir mais informações de BLANC PHILIPPE.
— M — CIAT PARIS, fazer o mesmo.
— S — NEIGHBOUR e indicar FOREZ RESIDENCE, para interrogar o vizinho de **Vera Cruz**.

Estas são as **dicas** de **João Miguel**, mas nós acrescentamos algumas. Convém, por exemplo, interrogar «Fuzzy» (ver o diário de **Vera**), examinar a letra (**handwriting**) de **Vera**, localizar o irmão de **Philippe Blanc** (os franceses escrevem ao contrário, primeiro o apelido, depois o nome, daí aparecer a outra ordem mais atrás), localizar o joalheiro assaltado, ouvir **Eva Delarue**, etc., além de verificar álibis e fazer repetir declarações face a novos elementos.

João Miguel, por outro lado, quer saber para que servem as chaves e a flauta, em **Sir Fred**, e pretende ajudas para **Frankie goes to Hollywood** e ainda para **Vera Cruz**.

Splitting Images

José Aurélio Ferreira Lopes, da Cruz de Pau, Seixal, mandou-nos **dicas** bastante completas sobre **Splitting Images**, designadamente, o uso a dar aos objectos que surgem no «écran», no meio das peças dos **puzzles**.

Assim, a bomba atira-se por uma das saídas rapidamente ou contra a torneira, se esta já estiver no «écran», e assim ganham-se pontos; a bandeira americana atira-se contra a soviética; o Partido Trabalhista contra a mão fechada; o carro contra os miolos; o símbolo da libra contra o símbolo do dólar; o Dennis contra o copo e a garrafa; o coelho da **Playboy** contra o anel; o **Tory** contra o Partido Liberal; o secador contra os sapatos; o cogumelo atómico contra o dedo e o botão; a cabeça de águia contra a pistola encarnada; a boca contra a guitarra; o maço de notas contra o colar de pérolas; a pistola contra a bala (neste caso dobram os pontos de bónus); e se atirarem o fósforo contra a gasolina (**fuel**) perdem uma vida.

Falta agora quem venha dizer o que fazer com os restantes objectos.

Atic Atac

Vários leitores têm perguntado o que fazer em **Atic Atac**, e **Rui Miguel Ferreira e Silva**, de Lisboa, vem agora com esta resposta:

«O objectivo é recolher as 3 partes da chave que nos permite passar o portão (que se encontra na sala onde começamos o jogo) para sairmos do castelo.

«Antes de apanhar as partes da cheve é necessário abrir as portas com riscas coloridas, para podermos avançar no castelo. Existem 4 tipos de portas coloridas: com riscas verdes, azuis, amarelas e vermelhas, e para abri-las é preciso apanhar (com a tecla Z) a chave com a respectiva cor (convém andar, pelo menos, com 3 chaves no bolso). Além das portas há tipos de passagens secretas mas só uma pode ser usada, consoante o personagem que controlamos (as passagens são os relógios, pipas e estantes).

«Informo também que os locais onde há partes da chave são: nas cavernas, no 1.º andar e no sótão. Existem outros objectos espalhados pelo castelo, mas não têm grande utilidade.

«Depois de apanhadas as partes da chave entramos no portão, completando assim o jogo.»

Dúvidas em *Protocol*

Dúvidas sobre **The Fourth Protocol** apresentaram **Carla Alexandra Francisco**, de Oeiras, e o nosso leitor já acima citado, tendo a primeira mandado ainda umas **dicas**.

Começando pelas **dicas** de **Carla**, diz ela que, pondo **watchers** na pista de **Jane Abbs**, se descobre que ela está envolvida com um diplomata checo, **Jab Stanistav**; nas opções que depois aparecem, escolher «Other suggestions» e escrever «Entrap», seguido de «Enter», e depois «Jan Stanistav», também seguido de «Enter», o que faz subir o nosso prestígio. Também podes escrever «Tum» (ou seja, «virá-lo») e, depois, de novo, «Tum Stanistav».

Contra **Sam Willis**, cujas impressões digitais aparecem «fora do sítio», devemos mover um processo jurídico, como aparece nas opções (NOTA: já jogámos o **Protocol** algumas vezes, já o completámos e **nunca** nos apareceu o **Sam Willis**!). Refere também **Carla** ter lido numa revista inglesa ser boa ideia pôr **watchers** atrás de **Bracton**, quando este se queixa de **Thorn** e descobrir-se-á que ele tem «manias estranhas», tais como dançar nu à volta de uma cabra de plástico, perto de um templo satânico. Depois, deve-se contactar a **Medical Security**, e aqui começam as dúvidas de **Carla**. Como fazê-lo? E como contactar **Blenheim**?

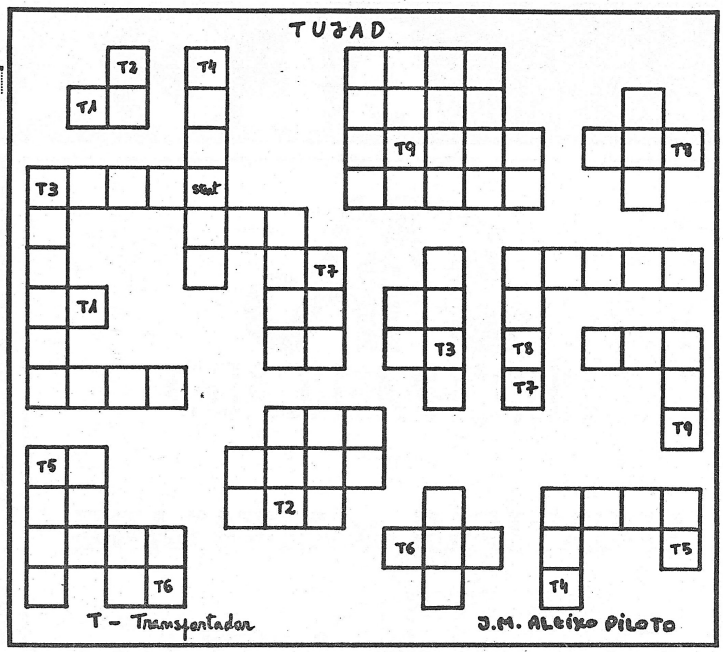
Bem, para começar, deves ir ao ficheiro do «menu» e, quando o programa te pergunta «File», ou seja, ficha, respondes «Telephone». Ficas, então, com os números de telefone de **Blenheim**, que é o computador central, da **Medical Security** e de **Sir A. Plumb**, o qual só deves ligar quando tiveres a carteza de quem é o traidor, para poderes responder às perguntas dele. Para contactar **Blenheim**, marcas o número respectivo (com o ícone do telefone, claro) e de lá pedem-te o código, a que deves responder.

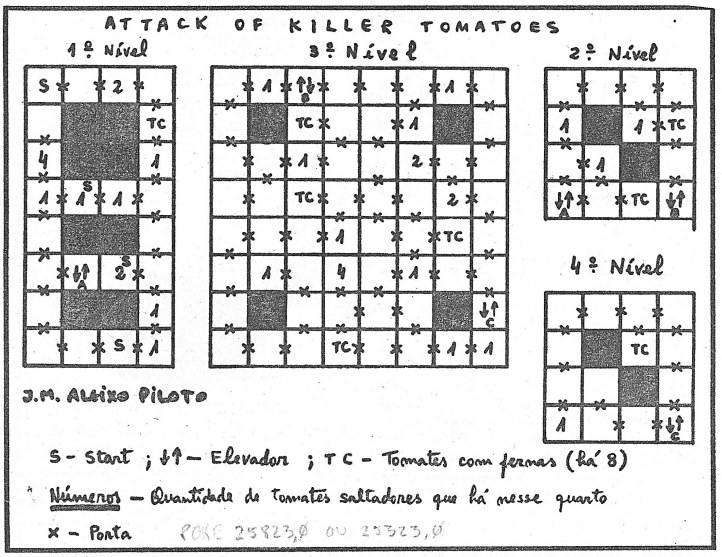
O código é dado no início (vai «varrendo» os monitores e ficheiros), aparecendo, por exemplo, que o código desse dia é FP-1, seguido de uma série de algarismos. Ora, para decifrares esses números, deverias ter uma folha de descodificação, que vem com as instruções do jogo, chamada «One-time pad», mas, como obviamente não a possuis, fica sabendo que FP-1 corresponde **sempre** a PHOENIX, que FP-2 é FIREBIRD e FP-3 é ROCKET. Portanto, quando de **Blenheim** te perguntarem o código, respondes com a palavra indicada para esse dia. Entendido? Se chegares ao fim, **Sir Plumb** dar-te-á um código para a segunda parte do jogo, que te permitirá utilizar o elevador, também sob a forma de uma série de números, mas esse código é sempre ASPEN.

Quanto ao número de telefone que citas, não te terás enganado ao teclá-lo ou a tomar nota?

Finalmente, e em resposta a **Vítor Elias**: as **voice prints** são pedidas depois de colocares telefones em escuta, e poderás fazê-lo depois de vigiar a **pizza house** e os seus proprietários, mas também convém que peças a **Blenheim** a ficha de **Blodwyn**. Espero, claro, que tenhas reduzido a tua lista de suspeitos, comparando os destinatários dos NATO PAPERS (de 1 a 5), que tenham acesso a fotocopiadoras.

E, para terminar esta parte, dizemos a **Rui Neves**, de Moscavide, que já publicámos muitos dos **pokes** que pede, mas que iremos procurando atender ao seu pedido. Para os introduzires, fazer MERGE "", paras o gravador quando aparece o OK, e pedes a listagem; metes os **pokes** antes do RAND USR. No entanto, isto só funciona para uma minoria de programas, a menos que os saibas «abrir».





Pokes são sempre úteis

E fechamos com **pokes**, no espaço que resta, abrindo com os enviados por **José Manuel Aleixo Piloto**, já muito nosso conhecido, e que, desta vez, mandou também dois mapas e algumas **dicas** para os respectivos jogos.

Em boa verdade, as **dicas** deveriam ter ido na secção própria, mas, como também mandou **pokes**, fica tudo junto. Assim, e em relação a **Tujad**, indica que cada «monstro» só pode ser morto com uma determinada arma e que as armas devem ser poupadas. Quanto a **Attack of the Killer Tomatoes**, sublinha que, quando se vai para o 4.º nível não se pode voltar ao 3.º; que com o frasco de molho se apanham seis tomates saltitantes, que se esmagam nas prensas; e que, com o martelo ou a chávena, se adormece o tomate com pernas, que pode então ser empurrado para o buraco (**ver os mapas**).

Quanto aos seus **pokes**, são os seguintes:

— STREET HAWK — POKE's 39699, Ø; 397Ø8, 58; 41423, Ø; 35Ø28, 232; 35 Ø29, 2
— TUJAD — POKE's 27214, 58 e 3Ø333, 58
— ZYTHUM — POKE's 54787, 58; 51272, 58; 56499, Ø; 565ØØ, Ø; 565Ø1, Ø; 565Ø3, 128
— GLIDER RIDER — POKE's 34819, 58; 34932, 58; 34974, 58
— IMPOSSIBLE MISSION — POKE 453ØØ, Ø
— ROBIN HOOD — POKE 4869Ø, Ø

Hugo Oliveira, do Cacém, mandou vários, a maioria dos quais já publicámos recentemente pelo que só damos estes:

— 1942 — POKE 4Ø135, 183
— GHOSTS'N'GOBLINS — POKE's 39857, 135; 39858, 5Ø; 39859, 18Ø; 3986Ø, 191

Material abundantíssimo veio de **António Pedro Fernandes** e de **Pedro Mendes**, de Rio de Mouro, Cacém, e de tal forma que vai dar para várias semanas, para não monopolizarem a secção. Por hoje, estes **pokes**, alguns de jogos «velhos»:

— BLACK HAWK — POKE 34695, 183
— STOP THE EXPRESS — fazer MERGE "" e, depois, teclar CLEAR 25999 : LOAD "" CODE : POKE 48111, 2Ø1 : RANDOMIZE USR 48Ø96 : POKE 34464, 183 : POKE 34926, 183 : POKE 35257, Ø (vidas) : POKE 3578Ø, Ø : POKE 39549, Ø (tempo ilimitado) : POKE 4Ø673, Ø : POKE 4Ø674, Ø : POKE 49261, n (n = n.º de carruagens, máx. 21) : RANDOMIZE USR 32768
— MUTANT MONTY — POKE 54933, Ø (249 vidas)
— MUGSY — quando pergunta pelos «costumers», teclar o número 5658986
— DEFENDA — POKE 3753Ø, 52
— HAVOC — CLEAR 64ØØØ : POKE 64ØØ1, 66 : CLOSE # 4 : RUN
— JACK AND THE BEANSTALK — POKE's 56115, Ø; 56116, Ø; 56388, 62; 56389, 77; e 5639Ø, Ø.

Por hoje ficamos por aqui, para a semana há mais. Bons jogos!

Top «A Capital»
OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

1.º — **Astérix**
2.º — **Uridium**
3.º — **Vera Cruz**
4.º — **TT Racer**
5.º — **Street Walk II**
6.º — **Paper Boy**
7.º — **Ace**
8.º — **1942**
9.º — **Psy Chess**
10.º — **The Great Escape**

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Informundo, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX